

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Ide Penciptaan

Kebutuhan akan kreativitas sangat diperlukan dalam semua aspek kehidupan manusia. Pada era globalisasi ini, setiap individu dituntut untuk memperluas pengetahuan dan mentalnya agar mampu menghadapi tantangan-tantangan masa depan. Oleh karena itu pengembangan potensi kreatif yang pada dasarnya ada pada setiap individu, perlu dimulai sejak dini. Hal ini untuk perwujudan kemampuan individunya ataupun untuk kelangsungan hidup masyarakat, bangsa, dan negara.

Dengan kreativitas yang dimiliki, manusia telah banyak melahirkan karya-karya dalam sejarah kehidupannya. Kreativitas bukanlah sebuah keberuntungan tetapi merupakan kerja keras yang disadari. Bagi insan kreatif, kegagalan hanyalah merupakan variabel pengganggu untuk keberhasilannya, dia akan terus mencoba hingga berhasil. Insan kreatif menggunakan pengetahuan yang dimiliki seperti kebanyakan orang dan membuat lompatan yang memungkinkan, mereka memandang segala sesuatu dengan cara-cara yang baru.

Kreativitas sering dianggap terdiri dari dua unsur, yaitu kemampuan menghasilkan sejumlah gagasan pemecahan masalah dan kemampuan menemukan gagasan berbeda-beda yang luar biasa untuk memecahkan suatu masalah. Kreativitas digunakan untuk mengacu pada kemampuan individu yang mengandalkan keunikan dan kemahirannya dalam menghasilkan gagasan baru dan

wawasan segar yang sangat bernilai bagi individu tersebut.

George J. Seidel dalam bukunya *The Crisis of Creativity* (1951) mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menghubungkan dan mengaitkan masalah guna menemukan jawaban, terkadang dengan cara-cara yang ganjil namun mengesankan, dan ini merupakan dasar pendayagunaan kreatif dari daya rohani manusia dalam bidang atau lapangan manapun. Kemampuan kreatif sering dihubungkan dengan tindakan pada waktu melihat, maksudnya bahwa orang yang menemukan gagasan kreatif tersebut adalah orang yang mampu melihat suatu fakta yang tidak tampak oleh orang lain (Chandra, 1994:15).

Kreativitas merupakan hasil dari pengalaman pembelajaran yang terdiri dari logika, daya cipta, fisik, motivasi, perasaan, dan imajinasi yang terintegrasi menjadi ide baru. Kreativitas manusia sangat tergantung kepada kecerdasan emosional yang dikontrol oleh otak kiri dan otak kanan. Otak kiri penting untuk berpikir logika (rasional), sedangkan otak kanan penting untuk mengembangkan sikap (perasaan) dan kemampuan kreasi atau daya cipta serta kemampuan berimajinasi (Shahib, 2003: 2). Untuk mengoptimalkan kreativitas maka pembinaan kedua fungsi otak tersebut harus seimbang, dan perlu dilakukan sejak dini.

Membicarakan kreativitas, tidak dapat dilepaskan dari konteks pendidikan secara umum. Di Sekolah Menengah Atas (SMA), kreativitas telah diajarkan dan menjadi salah satu standar kompetensi dalam mata pelajaran seni budaya. Dalam Peraturan Pemerintah No 19 tahun 2005 dibahas tentang standar isi, yang mana terdapat lima kelompok mata pelajaran di dalamnya dan estetika adalah salah satunya. Kelompok mata pelajaran estetika yang dimaksud adalah mata pelajaran

seni budaya yang mencakup seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater. Tujuan pembelajaran seni budaya adalah untuk meningkatkan sensitivitas, kemampuan mengekspresikan/berkreasi dan kemampuan mengapresiasi keindahan serta harmoni.

Dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) SMA, mata pelajaran seni budaya mengacu pada sifat pelajaran estetika yang menerapkan konsep multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual merupakan konsep yang bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran serta berbagai perpaduannya. Multidimensional bermakna pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika, visual-spasial, dan etika. Multikultural mengandung makna menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam seni budaya nusantara dan mancanegara sehingga nilai-nilai seni tersebut dapat memberi inspirasi untuk berpikir dan berkarya kreatif (2006:590).

Mata pelajaran seni budaya diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatannya terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan : “belajar dengan seni”, “belajar melalui seni”, dan “belajar tentang seni.” Selanjutnya untuk melaksanakan pembelajaran, ditetapkanlah kurikulum yang disesuaikan dengan masing-masing bidang seni

Pelajaran seni rupa sebagai bagian kurikulum, diajarkan untuk menumbuhkan kompetensi kreativitas siswa di bidang seni rupa. Hal ini ditunjukkan dalam standar kompetensi berkreasi karya seni rupa murni maupun seni rupa terapan. Untuk mewujudkan standar kompetensi tersebut, ditetapkan kompetensi dasar yang meliputi: 1) merancang karya seni rupa terapan dan murni dengan memanfaatkan teknik dan corak daerah setempat, nusantara dan mancanegara, 2) membuat karya seni rupa terapan dan murni dengan memanfaatkan teknik dan corak daerah setempat, nusantara dan mancanegara, serta 3) menyiapkan dan menata pameran karya seni siswa di kelas atau sekolah. Standar kompetensi dan kompetensi dasar tersebut menjadi arah dan landasan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian (KTSP SMA/MA, 2006:592-611).

1. Kondisi Pembelajaran Seni Rupa SMA di Surakarta

Sebagai pengajar di Program Studi Pendidikan Seni Rupa FKIP UNS, penulis memiliki banyak kesempatan untuk bertemu dengan siswa dan guru khususnya guru-guru seni rupa SMA di Surakarta. Pertemuan tersebut membuat penulis mulai tertarik mengamati kurikulum, hingga menyimpulkan bahwa pelajaran seni rupa memiliki posisi yang penting sebagai pemicu kreativitas siswa. Dalam hal ini, pelajaran seni rupa seharusnya mampu menjadi jalan untuk meningkatkan kreativitas dan memfasilitasi ekspresi kreatif siswa. Namun demikian, sudahkah pengelolaannya berjalan sesuai kompetensi yang diharapkan? atau dalam konteks yang lebih luas, sejauh mana siswa mampu tampil menjadi

pribadi kreatif?

Observasi yang dilakukan penulis di beberapa SMA Negeri dan Swasta menunjukkan bahwa dalam satu sekolah dengan jumlah ratusan siswa, hanya dapat ditemukan beberapa siswa yang mempunyai perhatian pada pelajaran seni rupa. Hal ini terjadi karena pelajaran seni rupa hanya dianggap sebagai pelengkap dari komponen pendidikan umum yang diselenggarakan, bukan komponen penting untuk dioptimalkan dan sejajar dengan komponen pendidikan lain. Kebijakan sekolah yang hanya memberi bobot 2 jam per minggu; terkadang masih harus dibagi dengan materi seni yang lain (seni musik, seni tari, dan teater), menjadikan pelajaran seni rupa seolah terpinggirkan. Di samping itu, otoritas sekolah yang memfokuskan pada mata pelajaran yang diujikan dalam Ujian Akhir Nasional (UAN), menyebabkan siswa semakin terkondisi untuk menomorduakan pelajaran seni rupa.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran seni rupa, khususnya materi kreasi/ekspresi masih dilakukan secara konvensional melalui metode demonstrasi dan tugas latihan. Pembelajaran kreasi tidak mampu memunculkan kreativitas individu siswa yang unik dan original karena guru hanya mengajarkan ketrampilan teknis sehingga siswa terpaku pada contoh yang diberikan. Materi pembelajarannya pun tidak sejalan dengan karakter siswa sebagai remaja yang dinamis. Hal ini membuat siswa seolah 'terpaksa' melakukan kegiatan yang belum tentu disukainya, sehingga tidak mengikutinya dengan baik. Kondisi tersebut ditunjukkan dari perilaku siswa yang kurang memperhatikan guru, memilih untuk *ngobrol* dengan temannya, serta menganggap pelajaran seni rupa sebagai

waktu senggang untuk rehat sebelum mengikuti pelajaran berikutnya. Pembelajaran tersebut terjadi karena guru hanya berpikir secara linear/vertikal (*vertical thinking*) menggunakan pendekatan yang berurutan dan tepat pada setiap langkah. Pada akhirnya metode pembelajarannya pun monoton, tidak inovatif, dan tidak merangsang kreativitas siswa. Dengan demikian konstruksi pembelajaran seni rupa cenderung kaku, instruksional, tidak eksploratif, dan membosankan.

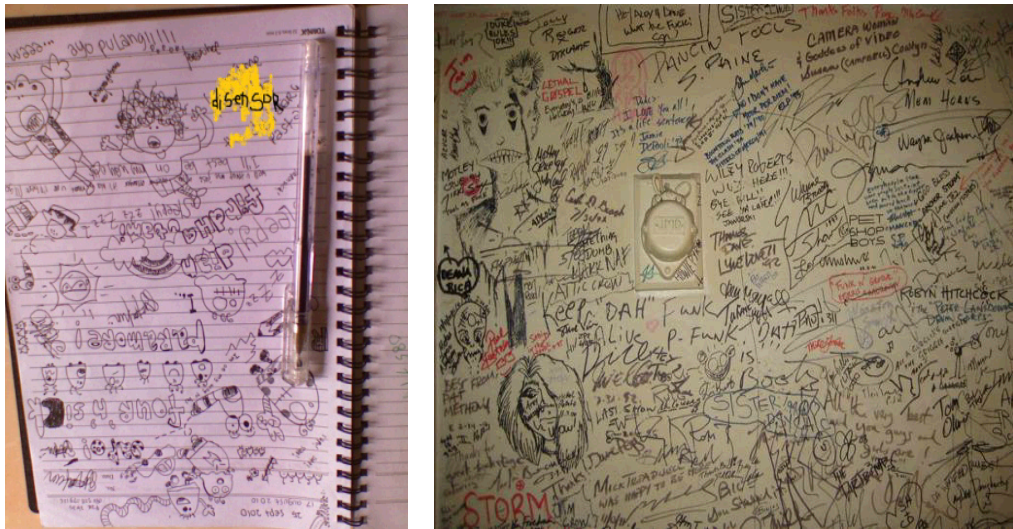
Dari hasil wawancara dengan guru, ditemukan bahwa pembelajaran konvensional tersebut dilatarbelakangi oleh: 1) kurangnya pengetahuan, pemahaman, dan kreativitas guru dalam mengembangkan materi, model, metode, maupun media pembelajaran seni rupa, 2) guru hanya mengorientasikan hasil belajar siswa pada capaian pengetahuan saja tanpa melihat tujuan lebih jauh yaitu sebagai bekal kehidupan siswa, khususnya kreativitas, 3) guru tidak mengembangkan aspek afektif dan psikomotor, 4) kurangnya kepekaan dan pemahaman guru bahwa dalam periode tertentu dibutuhkan adanya inovasi pembelajaran.

Amanat kurikulum yang mengandung konsep dan tujuan yang baik, pada kenyataannya tidak dapat terimplementasi secara optimal. Pembelajaran seni rupa belum mampu memfasilitasi ekspresi dan kreativitas siswa secara utuh. Hal ini membuat siswa sebagai remaja yang aktif dan dinamis, pada akhirnya harus meluapkan ekspresi-kreasinya di luar pelajaran. Bentuk-bentuk ekspresi-kreasi siswa di luar pelajaran diantaranya adalah: corat-coret/menggambar di meja, menggambar dan menulis lirik lagu di buku catatan, membuat kaos tim kelas, membuat *sticker* kelompok, mengisi majalah dinding, membuat video yang

diunggah ke *youtube*, dan membuat foto *selfi*. Beragam bentuk ekspresi-kreativitas tersebut diinisiasi dan difasilitasi sendiri oleh siswa baik secara pribadi maupun kelompok.



Gb. 1. Corat-coret siswa di meja sekolah, merupakan bentuk ekspresi yang terpendam
(Foto: Adam Wahida, 2011)



Gb.2. Corat-coret di buku pelajaran dan tembok kantin, menunjukkan adanya kesadaran dan kebutuhan ruang berekspresi
(Foto: Adam Wahida, 2011)



Gb.3. Sticker di helm dan materi majalah dinding di sekolah merupakan bentuk ekspresi kreatif yang lebih terarah
(Foto: Adam Wahida, 2011)

Jika mencermati tujuan pembelajaran seni rupa dalam kurikulum, seharusnya dapat dilihat bahwa seni rupa bisa menjadi media pendidikan (*education through art*). Artinya, melalui pelajaran seni rupa, semua potensi kreatif siswa dapat dimunculkan dan dikembangkan. Pembelajaran seni rupa bisa menjadi jalan munculnya keberanian siswa untuk mengungkapkan ekspresinya melalui berbagai

eksperimen visual. Dengan demikian pembelajaran akan diterima oleh seluruh siswa, karena setiap individu siswa pasti mempunyai potensi kreatif meskipun belum menonjol.

2. Aktivitas Kreatif Siswa di Luar Sekolah

Usia siswa SMA yang diawali dengan pencarian identitas seksual kemudian diikuti fase kedua yang memfokuskan pada pencarian jati diri menjadikannya mulai lepas dari tradisi dalam rumah, meninggalkan disiplin sosial dan berpotensi mengembangkan disiplin pribadi. Pendapat teman dalam kelompok dianggap lebih penting daripada nasihat pihak otoritas, seperti orang tua dan guru. Keinginan untuk lepas dari pihak otoritas inilah yang menyebabkan siswa menyukai ruang publik atau ruang-ruang yang di dalamnya dapat diberlakukan aturan mereka sendiri. Keinginan untuk tampil di depan lawan jenis juga merupakan dorongan hormonal yang wajar, tidak bisa disalurkan dengan hanya berdiam diri di rumah sehingga perilaku siswa merupakan perilaku yang aktif dan dinamis.

Energi siswa SMA seolah-olah tak pernah habis dan penyaluran energi ini sering tidak pada tempatnya. Karena tuntutan prestasi dari orang tua maupun beban akademis dari pihak sekolah, menjadikan siswa tidak mendapatkan ruang untuk beraspirasi; menyuarakan ekspresi jiwa muda dan eksistensi dirinya. Tuntutan tugas mata pelajaran yang berat, jumlah jam pelajaran yang terlampau padat dengan beban prestasi akademik yang harus dikejar, menjadikan siswa kehilangan ruang ekspresi untuk menjadi kreatif.

Pada akhirnya untuk meluapkan beban-beban psikologis di atas, siswa

menyalurkan aspirasinya dengan mengembangkan pola komunikasi mereka sendiri. Mereka selalu mencari jalan alternatif memanfaatkan ruang dan waktu luang yang tidak pernah dibayangkan sebelumnya oleh orang tua dan guru di sekolah. Aktivitas yang dilakukan diantaranya dengan *nongkrong* di pinggir jalan, di pelataran mall, halte, warung dan sebagainya. Dalam aktivitas ini mereka bertemu dengan kelompok siswa yang lain; saling pamer *fashion*, modifikasi sepeda motor, bermain *skateboard*, bermain gitar, atau corat-coret *graffiti*. Aktivitas *nongkrong* ini menjadi sebuah ajang ekspresi diri bagi siswa untuk menunjukkan eksistensi kreatifnya.

Di kota Surakarta, kegiatan siswa *nongkrong* ini secara bersama terjadi hampir setiap malam minggu dan minggu pagi dengan menempati sepanjang jalan Slamet Riyadi dan *Ngarso Puro* (depan Puro Mangkunegaran). Banyak aktivitas yang dapat ditemui di sini, seperti: pentas musik jalanan, *dance*, atraksi sepeda *BMX / lowrider*, *skateboard*, atau hanya sekedar pamer atribut *fashion* dan variasi sepeda motor dengan berbagai model. Sering pula setelah *nongkrong* mereka melakukan aksi *graffiti* di beberapa sudut kota.



(a)



(b)



Gb.4. Beragam ekspresi kreatif siswa di luar sekolah. (a) Klub motor dan (b) klub sepeda *low rider* sedang pameran variasi modifikasi, (c) atraksi *skate board* dan (d) *dance cover*, masing-masing menunjukkan identitas kelompoknya.
(Foto: Adam Wahida, 2011)



Gb. 5. Siswa mengekspresikan diri dan kelompoknya melalui graffiti
(Foto: Adam Wahida, 2011)

Beragam aktivitas kreatif siswa di luar sekolah tersebut merupakan peluang yang seharusnya dapat dilihat, dikembangkan, dan difasilitasi oleh sekolah, khususnya melalui pelajaran seni rupa. Sebagai komponen pendidikan di SMA, pelajaran seni rupa memiliki tujuan yang berpotensi besar untuk membangkitkan dan mengembangkan potensi kreatif siswa dalam berkreasi seni. Oleh karena itu,

perlu dilakukan inovasi pembelajaran yang berpijak pada psikologi perkembangan siswa serta kondisi sosio-kulturalnya dengan melibatkan partisipasi mereka secara aktif. Menurut penulis hal ini penting untuk diupayakan, mengingat amanat kurikulum seni rupa mengacu pada konsep multilingual, multidimensional dan multikultural sehingga potensi siswa yang beragam (multi) dapat dioptimalkan dengan baik. Terlebih saat ini banyak elemen estetis yang memungkinkan untuk diangkat menjadi materi ekspresi seni kreatif. Dengan demikian pengembangan potensi kreatif siswa menjadi lebih terarah, dan pelajaran seni rupa akan menjadi lebih bermakna karena mampu memfasilitasi beragam potensinya.

3. Deliminasi Masalah Penciptaan seni

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis membatasi masalah pada beberapa hal sebagai berikut: (a) Adanya peluang untuk mengembangkan pelajaran seni rupa sebagai media pendidikan kreativitas bagi siswa (*education through art*). (b) Perlunya menggali minat dan potensi kreatif siswa agar tersalurkan dengan baik sehingga capaian kompetensi pembelajaran seni rupa menjadi lebih baik. (c) Perlunya mengembangkan materi dan metode pembelajaran yang berpijak pada kondisi psikologi perkembangan dan sosio-kultural siswa. (d) Aktivitas kreatif siswa, seperti: corat-coret, membuat *sticker*, membuat majalah dinding, pameran *fashion*, modifikasi motor/sepeda, graffiti, dan foto *selfi* seharusnya bisa diintegrasikan dengan materi pembelajaran seni rupa untuk menciptakan karya-karya seni yang khas anak muda. (e) Kecenderungan siswa yang suka berkelompok juga menjadi peluang untuk memunculkan potensi kreatifnya dengan

menciptakan karya seni secara bersama.

Mencermati masalah-masalah di atas, muncul pertanyaan dalam diri penulis. Mengapa potensi pelajaran seni rupa yang bisa membangkitkan kreativitas siswa tidak dioptimalkan. Bagaimana cara mengoptimalkannya agar siswa bisa menikmati pelajaran seni rupa sebagai pelajaran kreatif. Strategi apa yang bisa dilakukan melalui proses penciptaan seni. Bagaimana mengembangkan metode/proses penciptaan seni yang melibatkan partisipasi siswa dengan berpijak pada konteks sosio-kulturalnya. Seperti apa bentuk-bentuk artistik pada karya seni yang dihasilkan secara bersama. Sejumlah pertanyaan tersebut merupakan permasalahan awal bagi penulis yang selanjutnya akan dikembangkan dalam bentuk rumusan masalah penciptaan.

4. Delimitasi Gagasan (Ide) Penciptaan Seni

Sebagai seniman dan pendidik seni rupa di lembaga pendidikan keguruan, penulis mempunyai tanggungjawab moral untuk selalu peduli terhadap lingkungan sosial, dalam hal ini perkembangan generasi muda (siswa), utamanya tentang kreativitas. Dengan demikian pencarian berbagai strategi pembelajaran seni rupa yang dapat membangkitkan dan merealisasi potensi kreatif dalam pendidikan formal khususnya dan pendidikan non formal dalam masyarakat pada umumnya, menjadi sebuah tantangan yang harus dipecahkan. Secara naluriah, fenomena tentang pelaksanaan pembelajaran seni rupa yang terjadi di SMA di Surakarta, selalu mengusik pikiran penulis. Sebagai pribadi akhirnya penulis mempunyai cita rasa tersendiri yang terbentuk oleh lingkungan sosial tersebut. Ketertarikan dan

selera khas sebagai orang yang bergelut di dunia pendidikan seni ini telah menciptakan kegelisahan, sekaligus juga kegairahan, tantangan dan harapan.

Dalam kesenian, seorang seniman tidak dapat dipandang sebagai individu semata karena pada dasarnya seniman merupakan anggota masyarakat. Seniman tinggal dan mempunyai fungsi dalam masyarakat beserta kebudayaannya. Dengan demikian interaksi antar anggota masyarakat (sebagai penyangga kebudayaan) dalam berbagai pola hubungan sosial akan mempengaruhi proses kreatifnya. Menurut Kayam (1981: 39) kesenian tidak pernah berdiri lepas dari masyarakat. Sebagai salah satu bagian yang penting dari kebudayaan, kesenian adalah ungkapan kreativitas dari kebudayaan itu sendiri. Masyarakat menyangga kebudayaan dan begitu pula dengan kesenian mampu memberi peluang untuk bergerak, memelihara, menularkan, mengembangkan untuk kemudian menciptakan kebudayaan baru lagi. Melihat hal tersebut maka seniman tidak dapat dengan sendirinya mengagungkan diri dan karyanya tanpa peduli lingkungan sosial dan budaya tempatnya berpijak. Hal ini dapat dipahami bahwa berkesenian secara langsung maupun tak langsung adalah proses yang terkait antara seniman dan lingkungan tempatnya berada.

Sejalan dengan pemikiran di atas, tanggungjawab penulis sebagai seniman dan pendidik seni untuk menyelesaikan persoalan sosial yang ada, harus segera dilakukan. Fenomena pembelajaran seni rupa yang terjadi di SMA khususnya berkaitan dengan bagaimana menumbuhkan minat dan mengolah potensi kreatif siswa, telah mengilhami dan memicu ide penciptaan seni bagi penulis. Berangkat dari kesadaran itu, penulis melakukan upaya pembebasan diri terkait dengan proses pembelajaran yang linear dan beku, dengan menggunakan cara berpikir lateral

(*lateral thinking*). Penulis tidak mendudukan gagasan pada penciptaan seni secara individual tetapi lebih pada bagaimana melakukan proses penciptaan seni yang melibatkan partisipasi siswa. Gagasan tersebut muncul karena untuk menumbuhkan minat dan potensi siswa dalam memahami (*melek*) seni rupa tidak mungkin bisa dilakukan hanya dengan penciptaan seni simbolik; misalnya membuat lukisan saja. Oleh karena itu, harus dilakukan pencarian berbagai strategi berkesenian yang mampu melibatkan dimensi sosial secara aktif; bukan hanya sebagai alat yang dipinjam oleh seniman untuk menciptakan karya seni. Dengan demikian akan ada kontribusi nyata yang dilakukan seniman melalui ‘gerakan kesenian’.

Salah satu tindakan yang bisa ditempuh untuk menjawab permasalahan di atas yaitu menciptakan proyek seni rupa yang mampu melibatkan partisipasi siswa secara aktif. Dalam perkembangan seni rupa kontemporer, proyek seni rupa dikenal sebagai salah satu media bagi perupa. Proyek seni rupa dilihat sebagai media ungkap, persisnya sebuah media ungkap baru. Media ini disebut proyek seni rupa karena penggunaannya melibatkan sejumlah rancangan dan pelaksanaan seperti merancang dan mengerjakan sebuah proyek. Meskipun mempunyai cukup banyak aspek baru, media ini bisa diidentifikasi sebagai media yang tidak lagi berpusat pada proses kerja perupa yang individual dan soliter karena pola kerja seninya dilakukan dengan melibatkan sejumlah partisipan. Proyek seni rupa juga memperlihatkan perubahan pemikiran dalam pelaksanaan pameran. Perubahannya terlihat pada penekanan pameran, dari mengutamakan karya-karya yang disajikan bergeser ke arah penyajiannya (presentasi). Penyajian proyek seni rupa berupaya mengembangkan dimensi teatrikal pameran seni rupa dengan tujuan membuat

pameran lebih strategis dan berdampak langsung, bukan sekedar mengundang kontemplasi yang sulit diraba (Supangkat, 2002:12).

Dalam penciptaan seni ini, proyek seni rupa dipilih dengan pertimbangan agar terjadi komunikasi yang lebih antara penulis dan siswa sebagai partisipan. Melalui proyek seni rupa diharapkan dapat saling membuka pemahaman dan energi untuk melakukan kerja-kerja seni bersama, membangun demokratisasi ide yang berpijak pada kontekstualitas pendidikan dan sosio-kultural siswa (remaja) sebagai subjek yang aktif. Dengan mekanisme kerja partisipatoris, diharapkan dapat mempersatukan pengalaman dan visi serta mendorong munculnya gagasan-gagasan kreatif yang mampu mewakili diri dan kreativitas siswa. Melalui proyek seni rupa ini pula penulis dapat melihat berbagai kemungkinan strategi, model, dan metode penciptaan seni yang baru dalam ruang lingkup pendidikan dan khazanah seni yang lebih luas. Proyek seni rupa yang didasari oleh semangat keberpihakan terhadap tumbuhnya minat dan potensi kreatif siswa ini untuk memberikan solusi alternatif dalam memandang dan menyikapi fenomena pembelajaran seni rupa di sekolah sekaligus menjadi satu tawaran model penciptaan seni rupa yang baru.

Untuk mewujudkan gagasan di atas dan merealisasikan dalam bentuk karya seni rupa, penulis memosisikan diri pada sikap penciptaan seni dalam teks: *SCHOOL ART LAB* sebagai sebuah bentuk proyek seni rupa untuk menumbuhkan minat dan potensi kreatif siswa, yang dimunculkan dalam konteks: **Pemberdayaan Siswa Melalui Penciptaan Seni Partisipatori.** Pemilihan teks *School Art Lab* sebagai bentuk proyek seni rupa ini didasarkan pada wilayah praktek keseniannya yang dilakukan di lingkungan sekolah. Dalam penciptaan seni

ini, *School Art Lab* menjadi nama proyek seni sekaligus penanda berlangsungnya proyek dalam kurun waktu tertentu serta untuk membedakan dengan proyek seni lainnya.

School Art Lab dirancang sebagai laboratorium seni sekolah yang menjadi ruang bagi siswa untuk mewadahi kreativitasnya dalam melakukan eksplorasi estetik dan artistik yang sesuai dengan jiwanya. Tujuan utamanya adalah melaksanakan program-program alternatif dalam pembelajaran seni rupa bagi siswa. Program-programnya dirancang untuk menciptakan suasana belajar seni rupa yang nyaman, hangat, dan merangsang siswa dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilannya. Siswa bisa melakukan percobaan dengan cara-cara baru dalam mengekspresikan dirinya melalui karya seni rupa.

Program pembelajaran difokuskan pada penyadaran pentingnya seni rupa sebagai media pendidikan kreatif. Di dalamnya dibahas bagaimana seni rupa melintasi batas-batas media, menjadi identitas budaya dan ideologi. Program pembelajaran/workshop dikembangkan melalui penyusunan materi, metode, dan media pembelajaran/workshop, diskusi, penciptaan karya seni bersama, dan pameran. Penyusunan materi, metode, dan media pembelajaran/workshop berpijak pada konteks sosio-kultural remaja di Surakarta dan kebutuhan siswa yang disesuaikan dengan kurikulum di sekolah.

Pogram penciptaan karya seni bersama merupakan kegiatan yang diadakan setiap selesai pelaksanaan pembelajaran/workshop, dimana penulis bersama siswa menggali berbagai persoalan yang dihadapi kemudian menyelesaikannya melalui penciptaan karya seni. Para siswa memilih materi seni yang akan menjadi bagian

dari presentasi diri dan kelompoknya. Kegiatan ini merupakan bagian penting dari program belajar karena terjadi ketika siswa bisa mengalami aktivitas seni sesungguhnya bersama seniman. Para siswa bisa menjadi bagian dari proses penciptaan seni yang akan menjadi cara belajar efektif.

Pameran merupakan aktivitas terakhir dari program belajar yang diadakan sebagai presentasi kepada publik. Pameran diselenggarakan untuk menunjukkan capaian kompetensi estetik-artistik siswa selama mengikuti pembelajaran/workshop dan penciptaan karya seni. Pameran bisa diadakan di sekolah, galeri, atau berbagai tempat yang representatif dan mudah diakses oleh masyarakat umum.

Dalam mengembangkan strategi kesenian, *School Art Lab* juga mengundang beberapa seniman untuk melakukan *sharing* tentang wacana seni dan hubungannya dengan program yang dijalankan. Seniman yang diundang adalah seniman yang memiliki pengaruh dan cara-cara inovatif dalam mencipta; dimana mereka telah membahas aspek-aspek tertentu dari seni, kehidupan dan masyarakat. Seniman yang diundang bisa menjadi bagian dari presentasi dan atau workshop. Kegiatan ini untuk menunjukkan secara langsung beberapa karya seniman kontemporer yang berkarya di wilayah seni yang lebih luas; menjadi jembatan informasi tentang pengalaman berkarya seni dan wacana seni. Para siswa akan selalu menjadi bagian dari presentasi kepada publik baik melalui presentasi karya mereka sendiri atau membantu dan berkolaborasi dengan seniman yang diundang. Hal ini penting karena cara terbaik untuk belajar seni adalah melalui pemahaman tentang proses penciptaan dan strategi di dalamnya.

School Art Lab juga melaksanakan program penelitian untuk

mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran seni rupa di sekolah. Program penelitian dilakukan untuk: 1) memetakan permasalahan dalam pembelajaran, 2) memberikan tindakan penyelesaian terhadap permasalahan pembelajaran di kelas, 3) mengembangkan model, materi, media pembelajaran, 4) menyelesaikan permasalahan dengan tindakan yang melibatkan partisipasi aktif siswa dan guru. Penelitian tersebut meliputi: penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), penelitian pengembangan (*development research*), atau penelitian tindakan partisipatoris (*participatory action research*).

Terkait dengan latar belakang dan deliminasi ide penciptaan dalam disertasi ini, program *School Art Lab* yang dilaksanakan lebih ditekankan pada konteks pemberdayaan siswa melalui penciptaan proyek seni partisipatori. Hal ini didasarkan pada pertimbangan bahwa untuk menumbuhkan minat dan potensi kreatif siswa dalam mempelajari seni rupa, akan lebih maksimal jika melibatkan partisipasinya. Spirit komunalitas yang ada pada diri siswa menjadi peluang besar untuk melaksanakan proyek seni dan menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama.

Mengingat proyek seni partisipatori merupakan penciptaan seni yang melibatkan sejumlah partisipan maka dibutuhkan rancangan yang matang, baik bersifat strategis maupun teknis. Oleh karena itu, dalam penciptaan seni ini perlu dilakukan penelitian untuk mengidentifikasi pelaksanaan pembelajaran seni rupa dan mengenali kondisi sosio-kultural siswa sebagai remaja. Selanjutnya hasil penelitian tersebut akan menjadi pijakan untuk menentukan strategi penciptaan karya seni partisipatori.

B. Rumusan Masalah Penciptaan

Penciptaan karya seni yang dikerjakan melalui proyek seni partisipatori ini merupakan pemahaman penulis selama studi S3 di Pascasajana ISI Yogyakarta dan akumulasi kegelisahan atas fenomena kreativitas siswa yang terabaikan dalam proses pembelajaran seni rupa di sekolah. Ketidakoptimalan pembelajaran seni rupa di sekolah dan banyaknya potensi kreatif siswa yang tidak tergali dan terfasilitasi, menjadi materi subjek penciptaan ini. Diharapkan penciptaan proyek seni *School Art Lab* akan menjadi model karya kreatif dan solutif terhadap pemberdayaan kreativitas. Dengan demikian permasalahan spesifik dalam penciptaan seni ini, dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana menyusun strategi proyek seni partisipatori yang berpijak pada daya kreatif siswa?
2. Bagaimana melaksanakan proyek seni partisipatori yang mampu memberdayakan potensi kreatif siswa di bidang seni rupa?
3. Bagaimana menciptakan karya seni partisipatori yang bersumber dari konteks sosio-kultural siswa sebagai remaja?

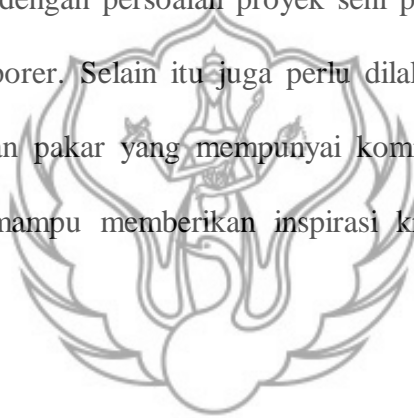
Sejumlah permasalahan tersebut akan dicari jawabannya melalui penelitian, *workshop*, penciptaan seni, studi literatur, serta studi lapangan yang dilakukan dengan *sharing* bersama beberapa seniman dan pakar.

C. Estimasi Karya dan Metode Penciptaan

Untuk mentransformasikan ide penciptaan proyek seni *School Art Lab* yang

berpihak pada kreativitas siswa maka akan dilakukan pengintegrasian materi pelajaran seni rupa dengan kondisi sosio-kultural siswa sebagai remaja. Selain itu materi seni rupa juga diintegrasikan dengan aktivitas dan hobi/kesukaan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pengintegrasian ini direncanakan untuk menciptakan karya seni rupa berdasarkan potensi lokal dan latar belakang budaya masyarakat Surakarta.

Dalam penciptaan proyek seni *School Art Lab* perlu dilakukan eksperimen berkarya seni, menuliskan konsep dan proses kreatif serta mencari acuan-acuan teori yang berkaitan dengan persoalan proyek seni partisipatori, wacana maupun praktik seni kontemporer. Selain itu juga perlu dilakukan studi banding dengan beberapa seniman dan pakar yang mempunyai komitmen terhadap seni sebagai sebuah daya yang mampu memberikan inspirasi kreatif serta memberdayakan potensi kreatif.



1. Bentuk Karya Seni

Proses penciptaan karya seni yang mengambil studi kasus potensi kreatif siswa SMA ini dilakukan secara interaktif. Sebagai seniman, penulis berada dalam posisi melebur dan berempati dengan partisipan (siswa). Adapun tujuan utamanya adalah untuk membangkitkan daya imajinasi dan *passion* setiap individu siswa untuk direpresentasi melalui karya mereka. Dalam hal ini yang diutamakan bukan hanya karya seni yang dihasilkan tetapi juga prosesnya yang dilakukan dengan penghayatan. Proses penciptaan seni dilakukan di dalam sekolah bekerjasama dengan pihak sekolah dan juga dilakukan di luar sekolah dengan memanfaatkan

waktu di luar jam sekolah maupun hari libur.

Secara ketentuan, karya yang akan dihasilkan melalui proyek seni ini antara lain:

- a. **Karya Seni Rupa Partisipatori**, yaitu karya seni rupa yang diciptakan dengan melibatkan partisipasi siswa dan atau karya seni rupa yang diciptakan oleh penulis ketika menemukan moment estetik-artistik selama menjalankan proyek seni. Adapun medium ekspresinya melalui: *drawing*, lukis, komik, grafis, etsa, *stencil*, *canvas/sponge cutting*, wayang komik, dan *patchwork* dengan format dua dimensi, tiga dimensi, atau instalasi.
- b. **Karya Dokumentasi**, yaitu dokumentasi yang meliputi catatan penulis selama proyek seni dijalankan. Bentuk visualnya berupa: teks, foto, video, atau catatan berupa *sketch* dan *drawing* yang merupakan perwujudan ide ketika melakukan eksplorasi bersama siswa. Keseluruhan proses proyek seni ini juga akan diwujudkan dalam bentuk buku yang berisi tentang latar belakang, perspektif, proses pembacaan pada topik permasalahan, konsep berkesenian, dokumentasi berupa foto proses dan karya seni yang diciptakan, serta rumusan metode pembelajaran seni rupa yang berpihak pada potensi kreatif siswa.

2. Material

Secara umum, material yang digunakan untuk menciptakan karya seni tersebut antara lain: tinta pada kertas, cat akrilik dan cat minyak pada kanvas, serta cat pada aluminium. Untuk menambah nilai artistik pada beberapa karya, digunakan pula material alternatif, seperti: plastik, kain, kaca, logam, kayu, bambu, *sponge*, karet, ataupun barang-barang bekas buatan pabrik.

3. Metode Penciptaan

Dalam metode penciptaan seni ini, penulis memosisikan diri sebagai seniman inisiator yang mencoba memperluas, mencari dan menggali bersama partisipan (siswa) tentang wacana maupun metode penciptaan karya seni partisipatori. Menurut Melvin Rader dalam *The Meaning of Art* (terjemahan Yustiono, 1986) seni sebagai tindakan kreatif, sangat cair dan terbuka, dan tidak ada batasan yang cukup rapat untuk memagarinya. Hal tersebut disebabkan terlalu banyaknya persilangan dan pertautan di antara keragaman manusia, seni, agama, teknologi, ekonomi dan sebagainya. Pertanyaan yang perlu dicarikan jawabannya, bukanlah: “Apa yang bisa dilakukan oleh seni itu sendiri?”, melainkan sebaiknya “Apa yang dilakukan seni untuk mencapai yang terbaik?”

Metode penciptaan seni secara formal diikuti dengan tahapan-tahapan yang terstruktur maupun langkah-langkah yang tidak terduga, spontan dan intuitif. Secara umum, langkah-langkah penciptaan seni meliputi eksplorasi, inkubasi, pembentukan dan evaluasi. Meskipun demikian, beberapa pakar merumuskannya dalam istilah yang berbeda. Menurut David Campbell, dalam penciptaan karya seni biasanya melewati beberapa tahap sebagai berikut: 1) Persiapan (*preparation*) untuk meletakkan dasar, mempelajari latar belakang masalah, seluk-beluk dan problematikannya. 2) Konsentrasi (*concentration*), sepenuhnya memikirkan, masuk luluh, terserap dalam masalah yang dihadapi. 3) Inkubasi (*incubation*), mengambil waktu untuk meninggalkan masalah, istirahat, dan mengendapkan. Mencari kegiatan yang bisa melepaskan diri dari kesibukan pikiran terhadap masalah yang dihadapi. 4) Iluminasi (*illumination*), mendapatkan ide gagasan, pemecahan,

penyelesaian, cara kerja dan jawaban baru.

5) Verifikasi/Produksi

(*Verification/Production*), menghadapi dan memecahkan masalah-masalah praktis sehubungan dengan perwujudan ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja, jawaban baru. Seperti menghubungi, meyakinkan, mengajak orang, menyusun rencana kerja, dan melaksanakannya. (Campbell, 1986: 18). Sama halnya dengan yang disampaikan oleh Graham Wallas (dalam Djelantik, 2001: 64) bahwa proses penciptaan seni terdiri dari: persiapan (*preparation*), inkubasi (*incubation*), inspirasi/ilham (*inspiration*), elaborasi/perluasan/pemantapan(*elaboration*).

Selain kedua pakar tersebut di atas, terdapat pula model penciptaan seni yang ditawarkan oleh Konsorsium Seni, meliputi: persiapan, pembentukan, dan presentasi. Tahap persiapan dalam penciptaan seni dilakukan dengan: persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi konsep, dan penyelesaian. Tahap pembentukan dilakukan dengan: eksplorasi, improvisasi/eksperimentasi, perwujudan. Sedangkan tahap presentasi, merupakan langkah untuk menjelaskan bagaimana elemen bentuk dan pendukungnya disajikan sesuai ide penciptaan. Tahap-tahap penciptaan seni tersebut bisa dilalui tetapi tidak pasti teratur urutan waktunya seperti halnya dalam pemikiran masalah ilmiah. Dalam penciptaan karya seni kadangkala inspirasi bisa datang kapan saja, seperti persiapan belum matang tetapi sudah muncul inspirasi atau persiapan sudah matang tetapi inspirasi juga belum muncul.

Berpijak pada berbagai metode di atas, secara umum penciptaan seni ini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: 1) persiapan; melakukan penelitian tentang proses pembelajaran seni rupa di sekolah, 2) pembentukan; melakukan eksplorasi, improvisasi/eksperimentasi, dan perwujudan karya seni, 3) presentasi;

menyajikan karya seni dan dokumentasi proses penciptaan. Berikut ini penjelasan tentang metode penciptaan seni yang digunakan.

- a. **Persiapan**, dilakukan melalui penelitian terhadap *subject matter*. Pengamatan secara umum dilakukan di tempat-tempat berkumpulnya aktivitas remaja di Kota Surakarta, sedangkan penelitian secara khusus dilakukan di lokasi berlangsungnya proyek seni yaitu di SMA Negeri 2, SMA Negeri 5, SMA Negeri 6, SMA Negeri 7, SMA Murni dan MA Al Islam di Surakarta. Objek amatan/penelitian meliputi aktivitas siswa di dalam dan luar sekolah, suasana pembelajaran di kelas, dokumen karya siswa, dan dokumen guru (kurikulum, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan materi pembelajaran). Data-data tersebut diperoleh melalui teknik wawancara dengan narasumber siswa dan guru pelajaran seni rupa.

Kegiatan persiapan juga dilakukan dengan menelaah teori-teori guna memperkuat konsep sebagai landasan yang memberikan arah dalam proses penciptaan karya seni partisipatori. Selain itu, juga dilakukan kajian terhadap karya seni terdahulu meliputi pola/strategi seniman dalam menciptakan karya dan karya-karyanya dijadikan studi pembandingan.

- b. **Pembentukan**, dilakukan dengan eksplorasi, improvisasi/eksperimentasi, dan perwujudan. Eksplorasi dilakukan untuk mencari berbagai solusi yang bisa menumbuhkan minat dan potensi siswa melalui pelajaran seni rupa. Solusi yang diharapkan antara lain: penemuan strategi, materi, metode, dan media pembelajaran seni rupa yang inovatif. Improvisasi/eksperimentasi dilakukan dengan memberikan workshop kreasi seni yang melibatkan siswa. Workshop

ini untuk menajagi potensi dan minat siswa dalam berkarya seni rupa. Selama proses workshop juga dilakukan ekperimen bahan (material), teknik, dan format guna mencapai bentuk yang sesuai dengan konsep penciptaan. Perwujudan gagasan menjadi karya seni dilakukan bersama partisipan (siswa) maupun secara individual oleh penulis sendiri. Dalam mewujudkan karya bersama siswa, penulis bertindak sebagai seniman inisiator yang mengatur seluruh proses perwujudan gagasan. Sedangkan siswa sebagai partisipan yang mengisi atau melengkapi beberapa bagian pada karya seni yang dihasilkan

c. Presentasi

Presentasi karya dilakukan untuk menunjukkan capaian hasil proyek seni kepada masyarakat melalui kegiatan pameran, diskusi, atau seminar. Berbagai kegiatan tersebut dilakukan untuk meneguhkan eksistensi penciptaan seni partisipatori sebagai alternatif cara berkesenian, sekaligus untuk mendapatkan kritik dan saran guna perbaikan ke depan.

D. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan

Tujuan umum penciptaan proyek seni partisipatori ini untuk memberikan inspirasi dan solusi konkret atas permasalahan kreativitas siswa SMA di Surakarta. Sedangkan secara khusus, bertujuan untuk :

- a. Mewujudkan strategi proyek seni partisipatori '*School Art Lab*' yang berpijak pada daya kreatif siswa.
- b. Melaksanakan proyek seni partisipatori '*School Art Lab*' untuk memberdayakan potensi kreatif siswa di bidang seni rupa.

- c. Mewujudkan karya seni partisipatori yang bersumber dari konteks sosio-kultural siswa sebagai remaja

2. Manfaat

Secara umum manfaat penciptaan seni partisipatori ini diharapkan tidak hanya menjadi ekspresi penulis sebagai seniman tetapi juga bisa menjadi alternatif model pengembangan kreasi seni rupa bagi siswa SMA di Surakarta. Sedangkan secara khusus diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

Bagi Penulis

- a. Penciptaan proyek seni partisipatori ini bisa menjadi refleksi dalam menjalankan visi berkesenian untuk terus berkarya kreatif dan inovatif, serta membuka diri dari beragam praktik dan *genre* kesenian.
- b. Proses dan hasil penciptaan proyek seni partisipatori ini bisa mendorong penulis sebagai seniman yang terus terbuka terhadap masalah sosial dan menawarkan solusinya melalui kesenian.

Bagi Guru/Masyarakat:

- a. Pembelajaran seni rupa melalui praktik partisipatori lebih menyenangkan karena mampu menjadi media untuk memberdayakan potensi kreatif siswa sehingga pengembangannya bisa lebih efektif dan efisien.
- b. Menjadi referensi untuk mengembangkan pendekatan dan strategi dalam melaksanakan pembelajaran seni rupa di kelas sesuai dengan konteks siswa sebagai remaja yang dinamis.

Bagi Bidang Seni Rupa:

- a. Memberikan alternatif strategi kesenian dan penciptaan seni yang

melibatkan berbagai pihak (publik).

- b. Menjadi referensi bagi seniman lain yang akan menciptakan karya seni partisipatori berbasis kontekstual.

Bagi Lembaga Pendidikan Tinggi

- a. Menjadi referensi bagi dosen dalam mengembangkan model pembelajaran seni rupa kontekstual yang sesuai dengan jenjang pendidikan.
- b. Menjadi referensi bagi dosen dalam melakukan penelitian, pengembangan dan pemberdayaan masyarakat melalui proyek seni partisipatori.

